MENSILE ANNO III - N° 22

# CBM 64 HIT PARADE

# 30 GIOCHI

## FAST LOADING "BITURBO"

1 EICES
2 FAST DRIVE
3 SORCY
4 RIOT
5 PUSH & PULL
6 MYTHICAL
7 ARMY-MEN
8 RUN OUT
9 SPEED CRAFT
10 VIDEO GAMES
11 INTERCEPT
12 STRIPE
13 TUBO RACE
14 KNIGHT
15 INTRUDER
16 DODGE
17 GHOST
18 NEW BILLIARD
19 TENNIS
20 SUPER BOB
21 AUSTRALIA
22 STRANGE RUOTES
23 FLY
24 INDOOR
25 THE ARMOUR
26 CONQUISTATORE
27 DIE
28 SPACE JET
29 ANCIENT
30 SUBBY

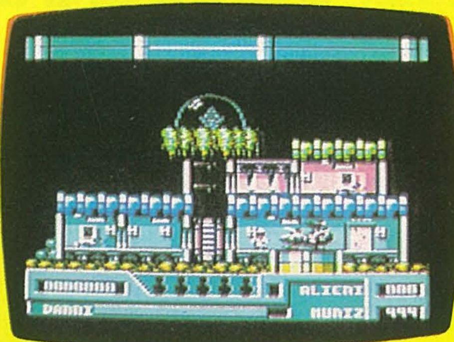
# CORRERE, SPARARE, SCIVOLARE

Vi diamo un consiglio: se amate le riviste riposanti, questo numero di Hit Parade non fa per voi. Infatti la rivista oltre a spiegarvi come funzionano i 30 giochi inseriti sulla cassetta vi dà subito le spiegazioni e i consigli per primeggiare a Buggy Boy. Stessa manfrina per Army Moves, un gioco che vi chiede velocità di riflessi e sete di sangue. Dopo un tuffo tra gli alieni di Cosmic Sauseway ritornate con i piedi sulla terra. Anzi sul ghiaccio di Bobsleigh dove finirete senz'altro fuori pista se non vi sarete allenati con molta attenzione. Infine vi chiediamo un po' di mira se volete far bella figura con Gunship.




HIT PARADE 64 Edizioni Società SIPE srl - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta, 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

## EICES

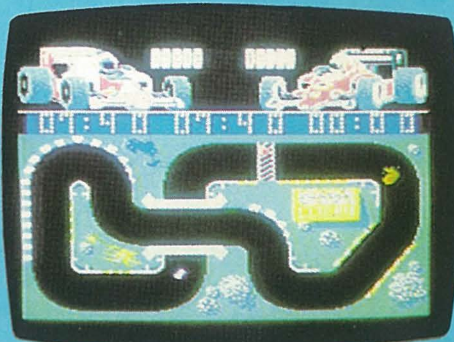



Questa volta indossate i panni di un famoso pilota specializzato in missioni di salvataggio ai limiti dell'impossibile! All'inizio della partita vi trovate nella vostra base operativa, essa contiene due terminali video ed un maneggevole motosprinter. I due terminali vengono utilizzati in fase di impostazione e cioè vi permettono di selezionare i colori di tutti gli oggetti presenti nel gioco. La vostra missione sarà quella di liberare un gruppo di ricercatori tenuto in ostaggio dalle forze imperialiste; il problema è che questi scienziati per ragioni di sicurezza sono stati sparsi in diversi settori del sistema Altair 6! Quando decidete di partire per la missione basterà salire a bordo del mezzo spaziale e premere lo sparo. A questo punto vi verrà mostrata una mappa che vi consentirà di decidere da quale quadrante incominciare. Ricordate che all'inizio vi sono solo due possibilità di scelta, queste aumenteranno man mano che eliminerete i vari alieni che infestano il settore e recupererete i ricercatori! Attenzione a non confondervi: gli uomini che dovete salvare si trovano sulla superficie! Ovviamente gli alieni non vi lasceranno vita facile, il loro fuoco è micidiale! Infatti ogni volta che venite colpiti dal loro laser perderete inevitabilmente energia! Ripulito il settore dovrete atterrare alla base (la cupola vuota) e scegliere così un nuovo settore. Buona fortuna!

**JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO**

**SPARO** inizio partita

## FAST DRIVE

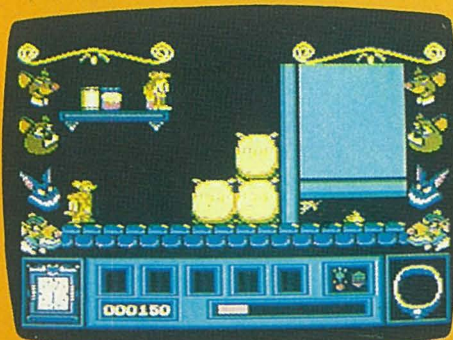


La difficoltà più grossa per un buon pilota che decide di inserirsi nella formula 1 è prima di tutto trovare una scuderia che sia disponibile a fornirgli una vettura da corsa, ma soprattutto, per poter poi gareggiare e sopportare i numerosi costi che questo sport comporta è il trovare degli sponsor, che pur di pubblicizzare il loro nome, siano disposti a fornire il finanziamento. Visto che tutto ciò è abbastanza difficile da realizzare ma molti sono bramosi di partecipare ad una gara automobilistica ecco: fast drive. Potete quindi a bordo di una potente vettura scorazzare su uno dei 3 circuiti a disposizione, emulando i vostri eroi preferiti, senza neanche perdere la vostra reputazione in caso di sconfitta, ma principalmente dovervi ingegnare manager per trovare degli sponsor.

**JOYSTICK PORTA 1**

**SPAZIO** inizio gioco

# SORCY




Abitualmente il ruolo dell'investigatore è sempre impersonato da un uomo, o da una donna, chi non ricorda Hercule Poirot o Mrs. Marple, ma ecco che il nostro fantasioso autore ha scelto questa volta un interprete veramente insolito: un topo. Probabilmente penserete che per questo furbo intelligente e piccolo amico sia semplice trovare indizi e scovare il colpevole. Ma vedrete che le cose non sono così facili, per Sorcy. Aiutatelo nella sua ardua investigazione fuori e dentro casa, rovistando dove pensate si possano trovare cose utili per il vostro lavoro o delle utili prove: raccogliete infatti le trappole che possono essere usate per immobilizzare gli altri animali della storia o raccogliere i pezzi di formaggio per reintegrare le vostre energie. Badate però, il tempo vi è ostile, un orologio scandirà il trascorrere dei minuti, e con essi la fine della vostra vita.

## JOYSTICK PORTA 2

| | |
|---|---|
| **SPAZIO** | cerca |
| **FUOCO** | prendere/lasciare |

# RIOT

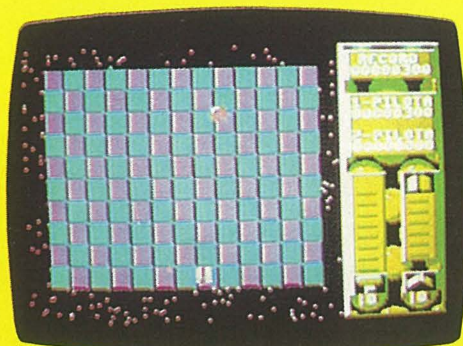



Nel 1996 la sicurezza nelle grandi città è precipitata a tal punto che neppure le ben addestrate squadre di polizia riescono più a garantire la sicurezza degli inermi cittadini di fronte al dilagare della criminalità. Per risolvere il problema le autorità del consiglio di sicurezza mondiale hanno creato una squadra di uomini superaddestrata a combattere i malviventi. E tu Riot sarai uno di questi inviato in una grande metropoli dove potrai mettere a frutto il tuo super addestramento e sconfiggere, grazie anche all'arsenale di cui sei dotato, le bande dei più incalliti malviventi. Usa i proiettili con parsimonia ricordandoti che la miglior difesa a volte è la fuga. Stai molto attento a non colpire gli inermi cittadini, o sarai penalizzato.

## JOYSTICK PORTA 2

| | |
|---|---|
| **SPAZIO/FUOCO** | inizio gioco |
| **F7** | pausa |
| **F1** | effetti sonori |

# PUSH & PULL

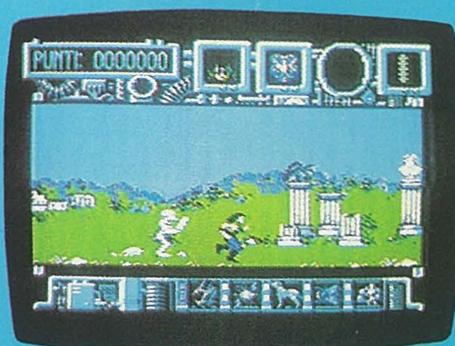


Guardando questo gioco si può immaginare di trovarsi al tempo delle arene dei romani. Se chiudete infatti i vostri occhi potrete immaginare di vedere un gladiatore nell'arena che deve gettare fuori da un quadrato un avversario, solo che in questa versione futuristica si tratta di un pilota a bordo di una moto che deve scacciare da una piattaforma delle sfere e alcune volte persino delle altre motociclette. Con un continuo tira e molla dovrete fare molta attenzione a non subire i contraccolpi delle vostre azioni e finire quindi a vostra volta fuori dall'area stabilita. Raccogliete le pillole energetiche, indicate con P, per ridare forza al vostro pilota e alla moto e tenete da conto le ali che potranno esservi molto utili in diverse occasioni. Non dimenticate: potrete avere come avversario il vostro CBM 64 o un amico.

## JOYSTICK PORTA 1 e 2

| | |
|---|---|
| 1 | 1 pillota |
| 2 | 2 piloti |

# MYTHICAL

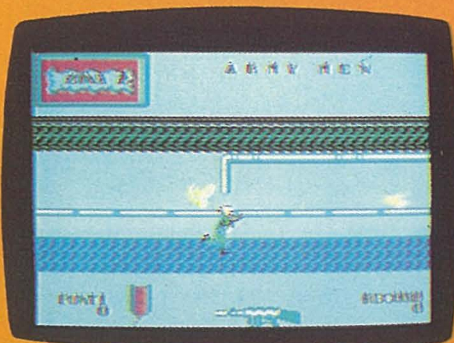



Narra la leggenda che vi fu un tempo in cui Aden era una terra prospera e ricca di benessere, prima che i mostri delle tenebre rubassero lo spirito di Tot, spargendone l'essenza nel tenebroso mondo dell'aldilà. Ma ora, dopo circa un millennio, un valoroso eroe venuto da Nord si è proposto di riscattare la perduta prosperità. Avventuratosi nella valle del Nulla, tallonato da tenebrose creature, scheletri, folletti egli dovrà raccogliere le mille pietre celate dai busti di Tot, difendendosi con la forza delle mitiche armi, nascoste qua e là sul suo cammino. E infine, ricomposta l'immagine dello spirito buono dovrà sconfiggere il grande demone guerriero per tornare tra la sua gente.

## JOYSTICK PORTA 1

| | |
|---|---|
| **RUN/STOP** | pausa |
| **FUOCO** | inizio gioco |

## 269 ARMY MEN




La colonia avanzata su Megamark è stata attaccata da una intera banda di ribelli che hanno così bloccato tutti i traffici interplanetari e a tutta la Confederazione il trasporto di cristalli preziosi per il rifornimento delle navi spaziali. Dopo aver analizzato tutta la situazione e valutato le immense difese che la colonia aveva e che i ribelli hanno sfruttato per il loro interesse è stato deciso che l'unico modo per espugnare gli invasori è quello di attaccare la loro base operativa di XZ95, prendere il loro capo e costringerli alla resa. Tu hai avuto l'ordine di portare a termine questo compito. Introduciti nella base, supera le varie difese, via via sempre più agguerrite, distruggi piano per piano il sistema di sicurezza per riuscire ad arrivare al cuore della base.

**JOYSTICK PORTA 1**

| | |
|---|---|
| **FUOCO** | inizio gioco |

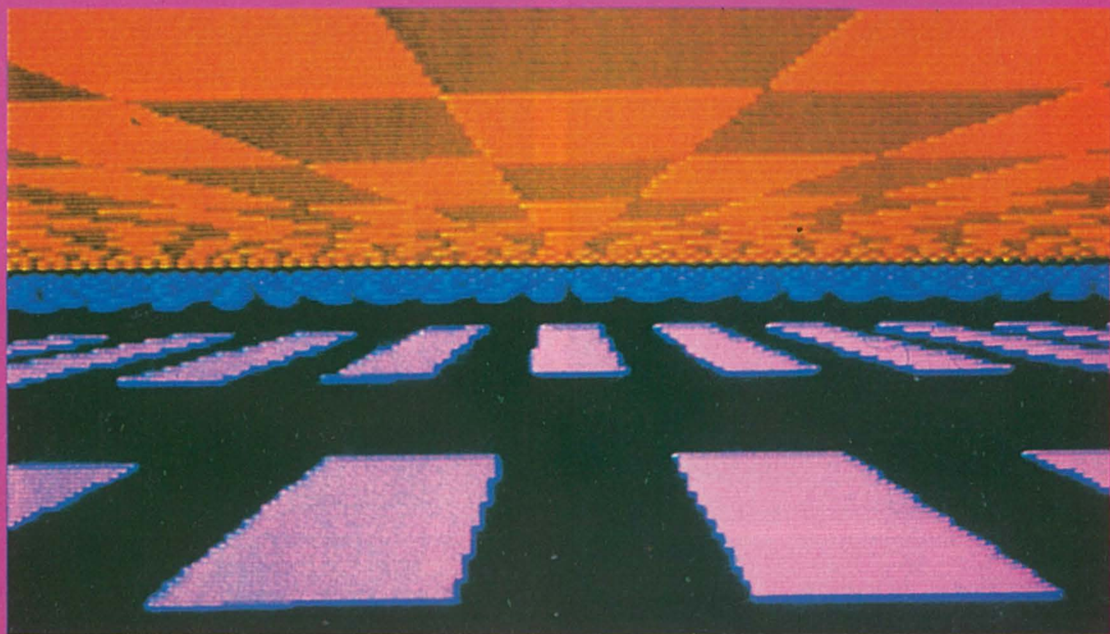
## 267 RUN/OUT




Una nuova appassionante gara automobilistica appare ai vostri occhi quando fate girare questo bel programma. Dopo aver infatti scelto uno dei tracciati a vostra disposizione vi disporrete alla riga di partenza e quando finalmente il semaforo scatterà sul verde della via libera potrete gettarvi allo sbaraglio in questa gara mozzafiato. Evitando accuratamente con prontezza di riflessi i numerosi ostacoli posti sul tuo cammino per rendere la cosa più difficile, dovrai correre a ruota libera per raggiungere il traguardo nel più breve tempo possibile e aggiudicarti quindi la vittoria. Attenzione però, se vorrai ottenere un maggior punteggio dovrai raccogliere le bandierine bonus, che si trovano disseminate qua e là, e se ti è possibile, ma senza uscire fuori strada, passare sotto gli striscioni numerati.

**JOYSTICK PORTA 2**

| | |
|---|---|
| **FUOCO** | inizio gioco<br>cambio marcia |
| **JOYSTICK AVANTI** | accelera |
| **JOYSTICK INDIETRO** | decelera |



# COSMIC CAUSEWAY

Ricordate Trailblazer? Certo che sì. Era il gioco in 3D più veloce che c'era, come dimenticarlo! Cosmic Causeway è la sua continuazione, e la continuazione del suo notevole successo.

Tu hai il controllo di un pallone diviso in quadrati rossi e bianchi (come viene visto dalla gente di Amiga) e devi completare 24 percorsi su strada (sempre divisa in quadrati). Questa volta il gioco non è improntato su 2 giocatori, ma i miglioramenti fatti hanno totalmente compensato il tutto. Guardando da dietro il pallone i vari circuiti sono fatti brillantemente in 3D.

Ogni percorso consiste di quadrati multi-colori che influiscono sul pallone in modi diversi a seconda del loro colore. I colori e i corrispondenti effetti sono gli stessi di Trailblazer e sono i seguenti: i quadrati marroni dovranno causare conseguenze sul pallone, quelli grigi significheranno la fine del tragitto, quelli blu vi faranno fare un grande balzo in avanti, quelli verdi vi faranno andare più veloce, quelli rossi rallentare, i color porpora saltare all'indietro, quelli neri saranno gli spazi vuoti e altri faranno capovolgere i comandi da destra a sinistra e viceversa.

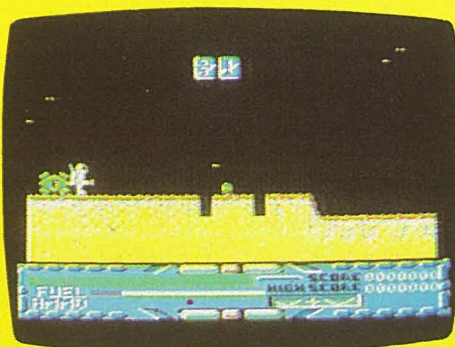
È un gioco contro il tempo, ed ogni percorso ha il suo dead-line entro il quale essere completato.

Ovviamente è bene saltare quanti quadrati verdi e blu ti è possibile, ma il rallentare ti potrà essere utile qualche volta, se ciò non significa mancare un quadro blu o schivarne uno nero.
Sin qui suona un po' come Trailblazer, no? Beh, esso veniva giocato su percorsi che avevano dei limiti, e quando muovevi la palla, era solo lei a muoversi. Qui, ogni percorso va avanti continuamente su ogni lato, e quando esso viene mosso lateralmente, il bordo si muove, non il pallone. Andiamo oltre. Quale gioco sarebbe veramente completo senza alieni? Cosmic Causeway ne ha molti, e tutti che si scagliano contro di te, dando al gioco un senso di **Space Harrier.** Per accrescere questo tipo di sensazione, c'è uno strisciante drago cinese alla fine di ogni 6 percorsi. L'altra più grande differenza è il fatto d'includere un soffitto nei successivi livelli.
La musica che accompagna i vari scenari non è violenta, solo un po' stridula. Shaun Southern, programmatore di **Trailblazer** e **Kikstart** ha ideato una superba 3D che altri stanno cercando di imitare. Io sono totalmente per i giochi originali, e **Cosmic Causeway** ne è un esempio, ma non sarebbe bello vedere cosa potrebbe fare **Mr. Southern** con una trasformazione e in che modo... **(Hang on** o **Space Harrier II?).** Tornando al nostro gioco, esso è uno dei pochi che potrei definire totalmente **addictive** (che ci induce al vizio). **Traineblazer** ha perso molto e sorprendentemente in fretta, ma con **Cosmic Causeway** non penso sarà la stessa cosa.
Per qualche strana ragione, all'inizio questo gioco non mi piaceva, ma poi era troppo e finii per giocarci per generazioni e generazioni. La 3D rende il gioco quello che esso è in realtà e, dopo un po' può apparire logorato, ma per ora resta veramente grandioso.

**Guido Serpi**



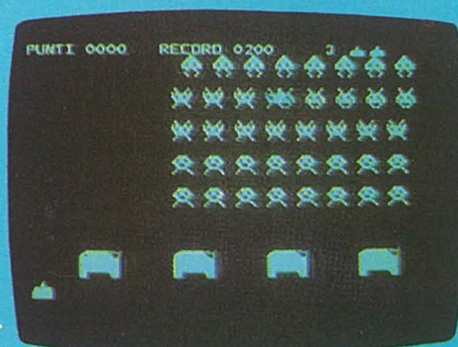
# SPEEDCRAFT




Il pianeta Gammaron è lì che ti attende. Hai l'occasione di coprirti di gloria quando il comando supremo ti chiama a una spedizione di pattugliamento del pianeta. Devi stare molto attento all'energia che consumi durante il pattugliamento e al tuo livello di munizionamento che ha la pericolosissima tendenza a calare all'improvviso. Pertanto occupati dei rifornimenti durante il pattugliamento. Hai 80 secondi di tempo per superare ogni livello.

**JOYSTICK PORTA 2**

# VIDEO GAMES

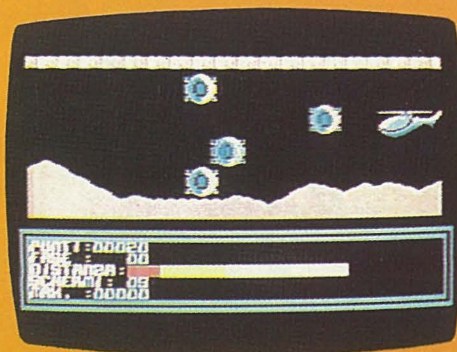



Tutti gli appassionati di video-games ricorderanno senz'altro l'avvento dei giochi da bar, quando ognuno si divertiva davanti ad una macchinetta ''mangia-soldi'' in intrepide partite contro la 'macchina''. Ma anche se ormai quasi tutti hanno la possibilità di giocare a casa propria delle fantastiche avventure con il proprio computer, nessuno ha dimenticato quei bei momenti. Ecco perciò che abbiamo cercato di aiutarvi a rammentare quei bei tempi, proponendovi per il vostro CBM-64 quattro tra i più vecchi e bei giochi: Asteroids, Space Invaders, Space Wars, Serpi. Scegliete quindi dalla vostra poltrona il gioco preferito e, seguendo le istruzioni sul monitor lanciatevi in memorabili sfide magari contro un amico. Buon divertimento!

**JOYSTICK PORTA 1**

**FUOCO** inizio gioco

# INTERCEPT



Da base polare Anteo 4 a Comando Flotta stellare di Pulus III: "Si richiede con priorità assoluta invio forze di soccorso per contrattacco verso oggetti alieni non identificati intenzionati a impadronirsi di nostra base Stop. Si consiglia invio elirazzo subfotonico a scudi magnetici dotato di sofisticati laser fotonici Stop. Si raccomanda impiego di pilota altamente qualificato capace di sopportare incessante attacco nemico lungo tutti i 250 chilometri di percorso obbligato Stop. Urgenza: priorità assoluta. Stato di allerta: allarme rosso Stop".

**JOYSTICK PORTA 1**

| | |
|---|---|
| **FUOCO** | inizio gioco |

# STRIPE




Dopo l'esaurimento delle risorse energetiche si era scoperta l'esistenza della dimensione epsilon da cui sembravano provenire ondate di energia pura. Sebbene non sapesse che cosa l'aspettava Foster, alla guida dello sferosorb, venne quindi inviato attraverso il tunnel temporale nella dimensione epsilon. Con estrema sorpresa Foster si accorse che questo strano mondo a struttura radiale era composto da settori variamente colorati, alcuni dei quali inerti, altri ricchi di energia ed altri più pericolosi capaci di assorbire l'energia dello sferosorb. Regolando accuratamente gli schermi e i rimbalzi Foster dovrà, evitando lo scontro con gli strani abitanti, toccare i settori colorati dopo averne capito la natura.

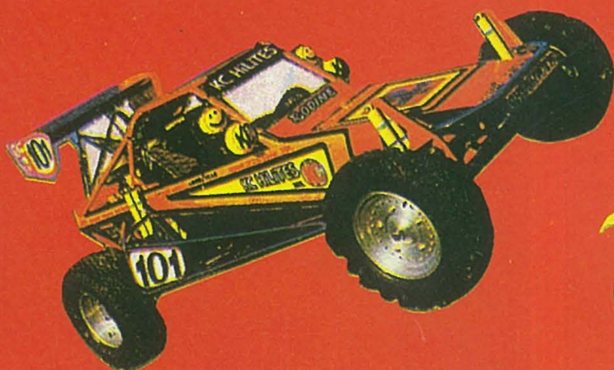
**JOYSTICK PORTA 2**

| | |
|---|---|
| **FUOCO** | salta |
| **SU** | schermi sì |
| **GIU** | schermi no |
| **RETURN/** | fine gioco |

# BUGGY BOY

Nella metà dell'85, Buggy Boy era un gran gioco, con i suoi tre schermi che davano una veduta angolare del traffico, dei recinti, degli alberi, delle rocce e via di seguito. Buggy Boy mi colpisce oggi più come uno dei predecessori di Out Run che per qualsiasi altro aspetto. Vi sono in tutto quattro percorsi ed una pista per esercitarsi. Ciascun percorso, a parte la pista di esercitazione, è diviso in livelli, per superare i quali velocemente con il vostro mezzo pasciuto vi sono dati 75 secondi.
Purtroppo quando Elite ha tentato di adattare le tre corsie alla versione per il computer, ha dovuto restringere i grafici e comprimerli in un angolo dello schermo.
Nonostante questo, nessuna delle altre caratteristiche è andata perduta nel passaggio dal video-game al computer.

Voi avete delle eccellenti particolarità, come palloni da calcio che possono essere eliminati dalla corsia permettendovi di ottenere dei punti come premio, rampe di lancio che vi fanno rimbalzare, come se foste privi di controllo, quando atterrate e salite che fanno inclinare il veicolo sulle ruote laterali.
A proposito dello sterzo, i giapponesi sarebbero interessati al disegno di questa automobilina! La percorribilità della strada è buona, non importa quanto stretta sia la curva: se voi lasciate andare la leva di comando, la macchinina sterzerà da sola. Nel gioco sono stati introdotti alcuni effetti simpatici e sono stati riprodotti fedelmente anche alcuni validi accorgimenti, come gallerie e ponti.
Le piste sono state ben disegnate, con rampe di lancio collocate al posto giusto, cosic-







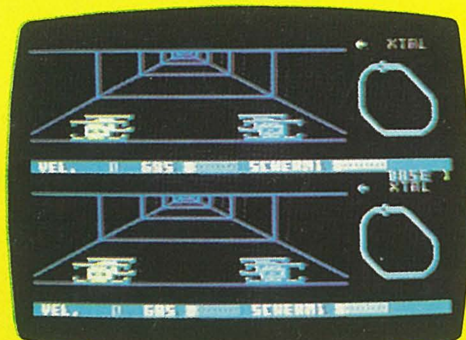
NORTH
START
LEG
1
SCORE
00000
KPH
LO
HI
START

ché se vengono percorse riuscite a raggiungere senza difficoltà il cancello che si staglia all'orizzonte e che vi permette di guadagnare 500 punti. E vi sono anche le bandiere, ma purtroppo la maggior parte di esse sembrano coprire le rocce.
A voi possono piacere o no gli adattamenti, ma a causa della complessità dei videogames delle sale da gioco è assai più difficile retrocedere al convenzionale 8-bit. Ma Elite ha inventato una perla preziosa con questo gioco. I grafici sono disegnati molto bene con uno o due difetti qua e là, come le rocce barcollanti. Il suono è adeguato, ma rischia ancora di essere simile ad un ronzio.
Potrei raccomandarvi una vecchia macchina a due marce e con una velocità massima di 220 miglia all'ora ed un gioco con un debole scrolling e molta ripetitività? Naturalmente! Inizialmente si richiede un po' di tempo per entrare nel vivo della scena, ma in seguito non vi pentirete di aver acquistato il gioco.
Buggy Boy è valido, probabilmente uno dei più accurati adattamenti! Se voi siete un appassionato è un dovere, se non lo siete è ugualmente un dovere.

**Cr.Ba.**



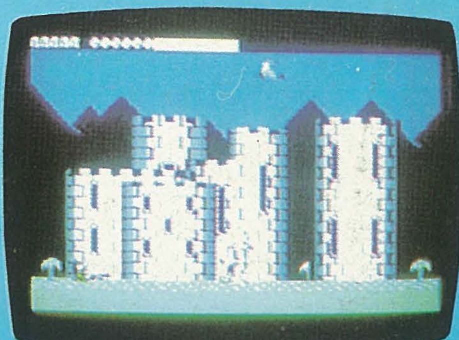
# TUBE RACE




Come ogni anno allo scadere dell'anniversario della Confederazione dei Mondi Uniti, convenuti da tutta la galassia numerosi pretendenti si apprestano alla famosa gara per la conquista del Xtal, il prezioso simbolo che potrà conferire al vincitore il titolo di governatore per un ciclo galattico. Nell'agguerrita corsa nel tubo magnetico, che può avere percorsi differenti, ogni concorrente avrà come scopo l'individuazione e la cattura del prezioso scettro, circondato da un'aurea mistica, che potrà caricare dopo il corretto allineamento. Per vincere la competizione egli dovrà condurre il suo prezioso carico fino alla linea di arrivo evitando le azioni di sabotaggio degli avversari o dei più pericolosi Vortron verdi che potrà comunque abbattere a colpi di laser. Attenzione anche l'urto con le pareti farà sfuggire il magico simbolo.

**JOYSTICK PORTA 1 1giocatore**
**JOYSTICK PORTA 2 2 giocatori**
**FUOCO** inizio gioco

# KNIGHT



"C'era una volta..." inizia la leggenda " un bellissimo paese, dove la miseria non esisteva, gli uomini erano tutti felici e vivevano in armonia, un vero paradiso terrestre. Ma venne un perfido mago che, non riuscendo a capire l'essenza di questa armonia non potendo possederla, decise di racchiudere tutte queste cose nei cento castelli stregati, e decretò che solo con la loro distruzione tutto sarebbe tornato al suo posto". Dopo aver letto queste parole Bob progettò di costruire dei cavalieri androidi che trovata la famosa valle, a colpi di pontentissimi pugni, fossero in grado di abbattere le mura di queste costruzioni. Ma gli androidi dovranno essere molto resistenti, perché a difesa del maleficio il mago ha posto delle tremende creature che cercheranno di ostacolare chiunque si accinga a questo compito. Il successo di questi cavalieri è molto importante, perché da esso dipenderà il futuro dell'umanità.

**JOYSTICK PORTA 2**
**RUN/STOP** pausa
**FUOCO** inizio gioco

# INTRUDER

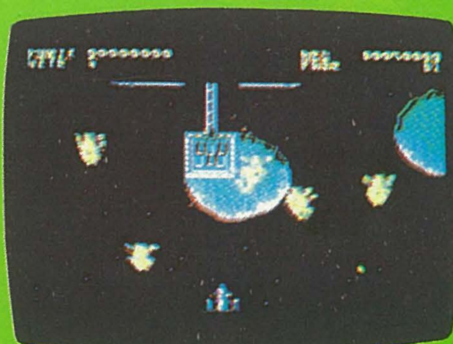



La salvezza della Terra è nelle tue mani. Purtroppo il grande pianeta fortezza dell'imperatore Nero, che ha da poco dichiarato guerra alla Terra, è già alle soglie della nostra galassia e se riuscirà a raggiungere il fatidico punto X potrà distruggere il nostro globo con tutto quello che vi si erige sopra. Ma per fortuna alcune spie infiltratesi abilmente tra le guardie dell'imperatore hanno comunicato che esiste una sola possibilità di distruggere questa potente arma: un solo caccia dopo essere riuscito ad infiltrarsi al di là delle postazioni di difesa nemiche, dovrà immettersi in un lungo condotto alla fine del quale si trova l'imbocco del reattore, nel quale gettare una carica esplosiva. Sarai in grado, usando deflettori a protezione del tuo caccia, di centrare il punto vitale?

**JOYSTICK PORTA 2**

**FUOCO** inizio gioco

# DODGE



Di fronte all'eroica resistenza di Volium l'arrogante attacco dei perfidi Quemax ha trovato uno scoglio molto arduo da superare, ma contro questa eroica resistenza gli invasori stanno per mettere in campo la loro superpotente arma segreta: la morte nera capace di distruggere in un soffio il pianeta voliumano. Come ultima strenua difesa i voliumani hanno inviato i loro migliori caccia da combattimento per intercettare e distruggere la poderosa e ben difesa fortezza volante e solo dopo aver superato le barriere difensive gli intrepidi piloti potranno raggiungere il centro di controllo e colpire nel suo centro vitale la potente arma della fortezza nemica. Fai ben attenzione e non permettere ai caccia nemici di elevarsi in volo o per te sarà la fine.

**JOYSTICK PORTA 2**

**FUOCO** inizio gioco

# GHOST

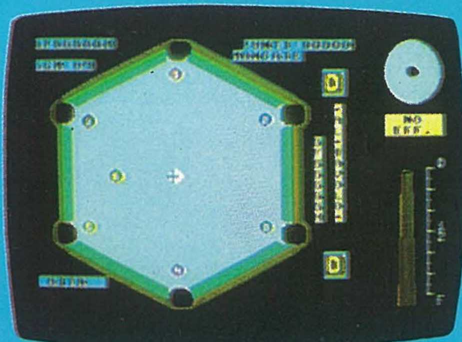



Fin dal primo manifestarsi dei fenomeni paranormali nell'antica casa di Salem, gli abitanti terrorizzati cominciarono ad abbandonare la città lasciando il deserto dietro le loro spalle. Quando ormai le forze del male sembravano padrone del campo, un solo uomo, il famoso professor Prescott, noto per i suoi poteri medianici, decise di restare a combattere l'ignoto nel luogo della sua stessa origine. Entrato nella famigerata casa del male, dovrà vedersela contro orde di demoniaci fantasmi e spettri, che potrà combattere con la forza del suo disintegratore di campo protoplastico, aprendosi la strada fino alla camera più oscura e distruggere l'origine prima del male.

**JOYSTICK PORTA 1**

| | |
|---|---|
| **F1/FUOCO** | inizio gioco |
| **F7** | n° giocatori |

# NEW BILLIARD



Non molto tempo fa è stato trasmesso anche alla TV il campionato mondiale di biliardo. Numerosi concorrenti di varie nazioni si sono avvicendati alle sponde di biliardi di gran pregio dimostrando agli occhi di tutti le loro capacità. Ma se raggiungere quei gradi di bravura è una cosa molto difficile, anche perché è necessario un costante allenamento, potrete sempre dimostrare che cosa siete capaci di fare gareggiando con il vostro CBM 64, o con un vostro amico, ma davanti al vostro monitor. Dovrete far entrare le palle in buca, senza sbagliare un tiro o la mano passa al vostro avversario scegliendo l'angolazione del tiro, se è necessario un effetto e la potenza del colpo. Inoltre se i biliardi proposti dal gioco non sono di vostro gradimento potrete editarne di nuovi. E quindi, buon divertimento.

**JOYSTICK PORTA 2**

| | |
|---|---|
| **RUN/STOP** | ricomincia |

# TENNIS




Ecco un'autentica simulazione di questo gioco, dove il vostro unico scopo sarà quello di raggiungere il top gareggiando contro il computer o un vostro amico. Come primo compito dovrete comporre il tabellone di gara, scegliendo il nome di una serie di giocatori (massimo 20 lettere), il sesso, il colore dei loro abiti e da ultimo il numero di giocatori in gara. Attenzione se avrete assegnato solo 10 posizioni, il gioco partirà in demo. Le regole sono quelle usuali del gioco: per servire dovete premere il fuoco una volta per far rimbalzare la pallina e una seconda per colpirla direzionandola con il joystick, scegliendo in base alla sua inclinazione l'angolo di tiro. Dovrete naturalmente riuscire a battere il vostro avversario di 2 set per aggiudicarvi il game e questo per tre volte. Ma tutto questo vi è ben noto, non vi resta che cimentarvi dal vivo e diventare "the best".

**JOYSTICK PORTA 1**

| | |
|---|---|
| **FUOCO** | inizio gioco |
| | scelta opzioni |
| **RESTORE** | ritorno al menù |

# SUPERBOB

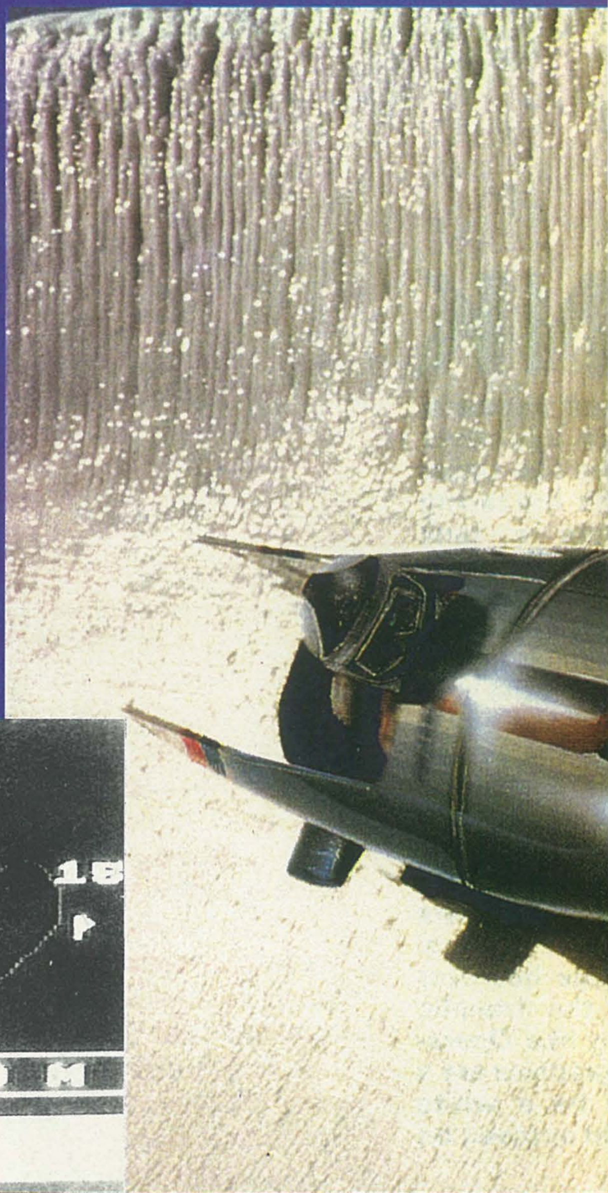


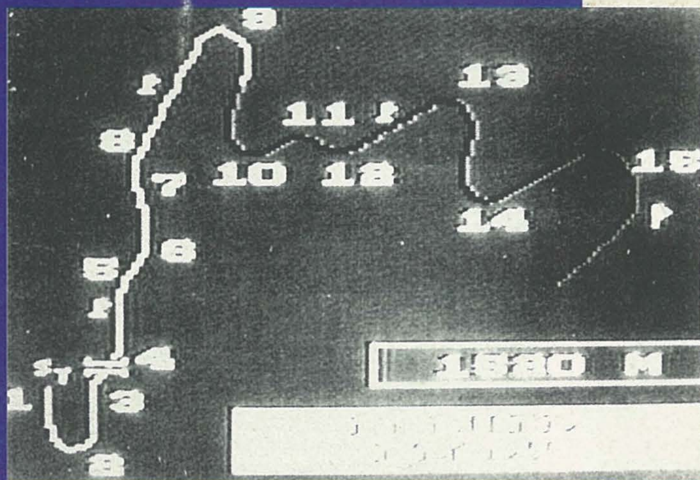

È finalmente arrivato il tempo delle Olimpiadi invernali. Alla guida di un velocissimo bob dovete spingervi lungo una discesa ripidissima. Prima di affrontare l'agone olimpico potete scegliere l'equipaggio, allenarlo, selezionare il materiale di gara e infine buttarvi lungo la pista. Attenti comunque alle condizioni del tempo. Finire fuori pista è facilissimo.

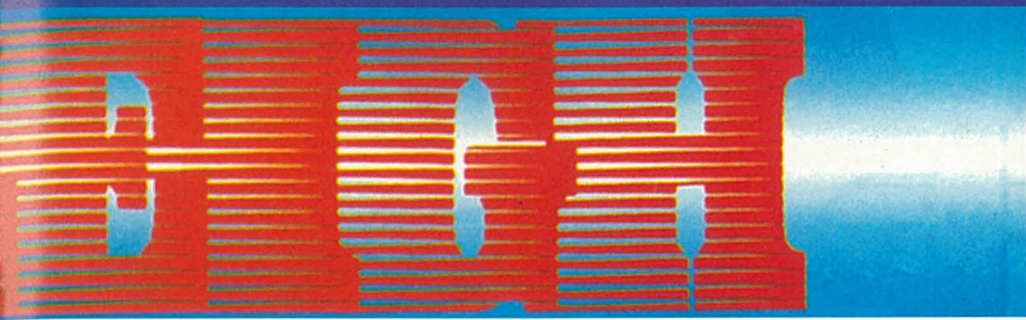
**JOYSTICK PORTA 2**

# BOBS

Come tutte le simulazioni della **Digital Integration**, si tratta di un gioco serio con congegni molto costosi e la migliore neve delle Alpi. La Digital Integration ha fatto del suo meglio per assicurare che ogni cosa fosse come doveva essere.
Se voi avete già giocato con **Winter Sports** o con **Winter Events,** o con qualcosa di simile, allora saprete già di cosa si tratta. Io devo ammettere di essere un po' seccato del fatto che l'azione ed i grafici di **Bobsleigh** non sono così impressionanti come quelli dei giochi precedenti: infatti quest'ultimo è molto familiare.
Tutto lo sforzo è stato impiegato nel rendere ciò che accade sullo schermo il più reale possibile reale, ma non nei termini della gara stessa, ma in ciò che deve fare il manager di una squadra per vincere i giochi olimpici. Così se voi possedete già **Winter Sports** con le sue gare di bob, ma siete alla ricerca di un maggiore realismo nella sequenza delle a-

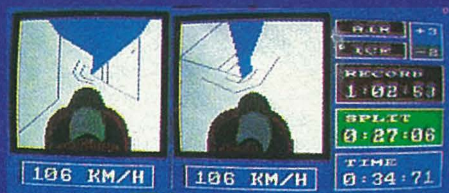




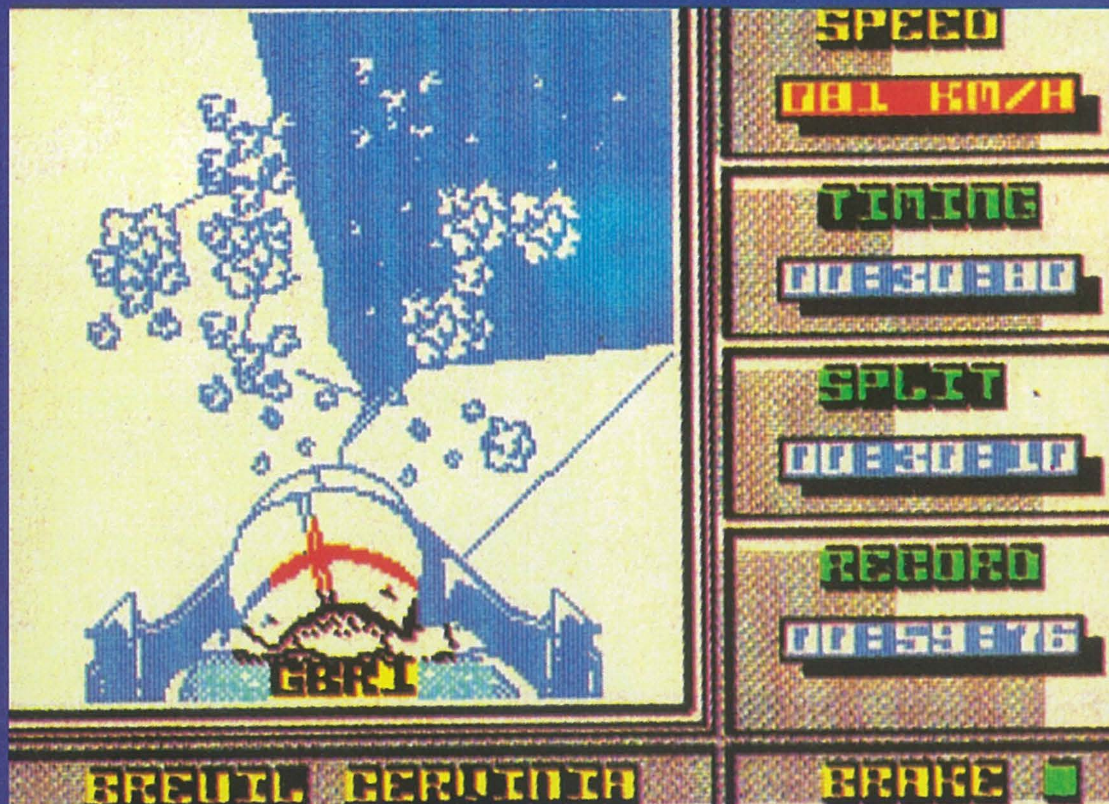




zioni, allora fareste meglio a cercare altrove, poiché **Bobsleigh** non soddisfa le vostre esigenze.
Ma allora cosa possiede? Anzitutto ha sei autentiche piste: St. Moritz, Konigsee, Innsbruck, Winterberg, Calgary e Bruel. Inoltre vi è la possibilità di scegliere diversi tipi di bob e diversi tipi di lame a seconda delle condizioni atmosferiche. Nel gioco è presente un certo realismo anche dal punto di vista finanziario: voi dovete pagare tutto, incluso la retta dell'allenamento, i bob coordinati al colore della squadra, le riparazioni del vostro bob quando lo guidate senza attenzione, due racchette nel caso dobbiate camminare fino alla sbarra e un paio di paraorecchie nel caso il vostro cappello voli via.
A parte la pista, tutto è controllato dal menù. Tanto per iniziare voi dovete decidere a quale evento partecipare, quale tipo di bob provare ed eventualmente con quale tipo volete uccidervi, e se per caso volete comprarvi




delle ulteriori qualità, come un allenamento idoneo, steroidi, tute e simili.
In qualità di principiante, voi non darete uno sguardo alla pista finché non sarete ricchi a sufficienza da acquistare un bob olimpico e finire tra i primi tre nei campionati mondiali. Nei primi livelli è meglio partecipare a gare singole, poi, quando sarete diventati abili ed avrete una certa confidenza, tanto da raggiungere la fine della pista senza un ulteriore di-




sastro, potete procedere ai sei eventi stagionali. Non sottovalutate l'importanza dell'allenamento, poiché esso vi darà la forza per spingere il bob più velocemente. Quando avrete fatto ciò, non vi è null'altro da fare, se non partire.

Voi gareggiate in due manche ed i vostri tempi di gara sono uniti insieme.

Tutto il duro lavoro è all'inizio, dove tutto ciò che riuscite a vedere nella finestra d'azione è il bob fermo e due mani che afferrano la sbarra dalla pista: questo è il momento della spinta iniziale. Il riquadro sopra la vostra testa riporta la scritta in rosso "State fermi", poi diventa verde ed appare la scritta "Via!", che segnala la partenza ed invita a muovere la leva di comando. Per fortuna tutto ciò dura pochi secondi che corrispondono a cinquanta metri; a questo punto è buona idea premere il pulsante e saltare in pista. Se si omette questa parte fondamentale dei procedimenti, si rischia che il bob entri in gioco senza di voi. Da questo momento in avanti, è solo una questione di essere padroni della situazione e di dirigere il bob nella giusta direzione, il che è più difficile di quanto non sembri.

Il trucco è quello di anticipare le curve e di trovare il punto migliore, più scorrevole. Se sbattete contro le pareti della pista, rischiate di fermare la vostra corsa o di rallentare la marcia considerevolmente.

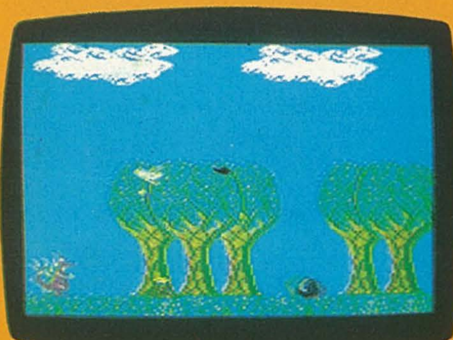
All'esterno della finestra ove si svolge l'azione vi è un cronometro che registra la vostra corsa in particolari intervalli: a un quarto, a metà, a tre quarti della pista. Inoltre il cronometro registra il record e naturalmente il tempo impiegato.

Nell'eventualità che voi cadiate o finiate sulla schiena vi è data una mappa che vi mostra il punto esatto della pista in cui vi trovate.

Una volta che siete diventati abili a terminare in un solo colpo, senza che i francesi, gli svizzeri, i tedeschi sogghignino e vi prendano in giro per il vostro pessimo tempo, il tutto diventa molto più divertente, poiché siete in grado di mettere da parte il denaro datovi dallo sponsor, di gareggiare per vincere e di aspirare alla medaglia d'oro nelle gare olimpiche.

**Michele Rinetti**

# AUSTRALIA

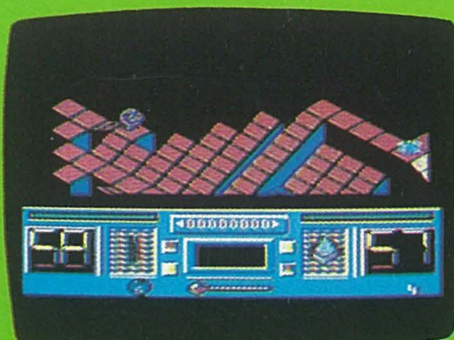


Il primo pensiero che si ha di questo bellissimo continente, per tutti quelli che hanno visto dei documentari è l'immensa vastità del territorio, la solitudine che regna in questi luoghi disabitati e naturalmente la pace. Ma questo gioco vi vuol dimostrare che anche per il buon canguro è difficile sopravvivere, proprio come se si trovasse nel bel mezzo della giungla metropolitana. Aiuta il tuo povero amico canguro a ritrovare la strada perduta, accompagnandolo nella sua pericolosa impresa ed evitando che cada preda di uccelli rapaci, ragni ed altre bestie nocive, che potranno essere colpite a sassate. Ma specialmente evita di farlo arrostire dalle fiamme, saltando opportunamente i piccoli geyser. Ricorda potrai anche garaggiare con un tuo amico a chi percorre più strada.

**JOYSTICK PORTA 1**

**1/2** scelta numero giocatori

# STRANGE ROUTES

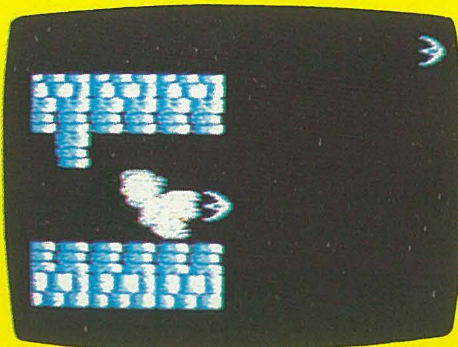


Ecco come trascorrono la vita 3 piccoli droidi sul mondo di Quadrant. Questi nostri piccoli amici uno che assomiglia ad un pallone con denti aguzzi uno che è un casco e una specie di ape con una pistola sulla cima della testa, devono, facendo fede sulle loro capacità catturare tutti i 37 quadranti della loro regione in un'ora. Infatti dopo aver raccolto le capsule di energia per ogni zona, normalmente sono quattro e a forma di piramide, dovrete cercare l'uscita indicata da frecce lampeggianti. Ma se tutto ciò è già di per sé complicato, dovrete fare i conti con dei nemici, che, se anche non possono spararvi (solo voi lo potete fare) cercheranno di ostacolarvi in ogni modo. Ricordatevi di tenere il droide pallone per le zone più difficili e che potrete aumentare il tempo a vostra disposizione raccogliendo gli orologi, che a volte fanno però perdere del tempo prezioso. Per aiutarvi potrete anche congelare i mostri, saltando sui generatori (delle specie di fragole) o impedirne la nascita distruggendo questi ultimi con le bombe che troverete in giro. Inoltre raccogliendo le lettere della parola Bornes avrete l'immunità assoluta per lo schermo in cui siete.

**JOYSTICK PORTA 2**

**FUOCO** inizio gioco

# FLY



L'aeronautica militare ha messo a punto, in collaborazione con una famosa casa di costruzioni aereonavali, un nuovo velivolo che dovrà essere in grado in caso di attacco di esseri alieni di difendere la popolazione terrestre. Ma un mezzo così potente è inefficace se non vengono preparati dai bravi piloti in grado di manovrarlo. Dal momento che le condizioni in cui il velivolo dovrà operare sono per il momento ancora futuristiche, ecco che l'aeronautica ha costruito dei mezzi fantastici per simulare l'attacco extraterrestre e permettere ai piloti di addestrarsi. Anche tu hai avuto la possibilità di entrare fra questi privilegi e dovrai dimostrare le tue capacità nell'eliminare quanti più nemici ti sarà possibile.

**JOYSTICK PORTA 2**

| | |
|---|---|
| **FUOCO** | inizio gioco |

# INDOOR




L'autunno è ormai tempo di gare per tutte le specialità. Tuttavia a causa delle condizioni meteorologiche non sempre soddisfacenti o addirittura talvolta disastrose ecco che le manifestazioni agonistiche si svolgono al coperto. Ecco che anche i contendenti di queste gare di ciclismo potranno emulare le imprese del vecchio Moser dimostrando la loro abilità nel compiere nel più breve tempo possibile il giro del velodromo. Fai molta attenzione perché il controllo del tuo veicolo non è semplice e potrai anche trovarti a pedalare contro corrente. Ricordati di scegliere il numero di giri per ogni corsa e la difficoltà di gioco tenendo presente che con l'allenamento potrai ottenere ottimi risultati

**JOYSTICK PORTA 2**

| | |
|---|---|
| **F1** | livello gioco |
| **F3** | n° giri |
| **F5** | partenza |

# THE ARMOUR

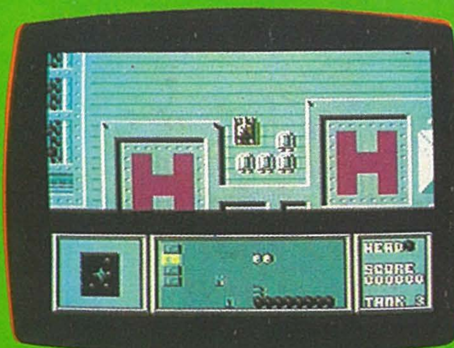


La prosperità del regno di Gooseland, frutto del tenace lavoro dei suoi abitanti rischia ogni mille anni di essere messa a repentaglio dall'antica maledizione che la strega Ferminia lanciò contro il capostipite dei Vrod. Così ogni millennio il sacro Graal, protettore dei Gooseland, scompare magicamente scomponendosi negli infernali livelli del regno tenebroso e sarà compito del primogenito del sovrano affrontare le mille insidie dei demoni della notte, travestiti anche a volte da orrende creature volanti, per ritrovare e ricomporre il prezioso amuleto garantendo altri 10 secoli di pace per il prospero regno.

**JOYSTICK PORTA 2**

| | |
|---|---|
| FUOCO | inizio gioco |

# CONQUISTATORE

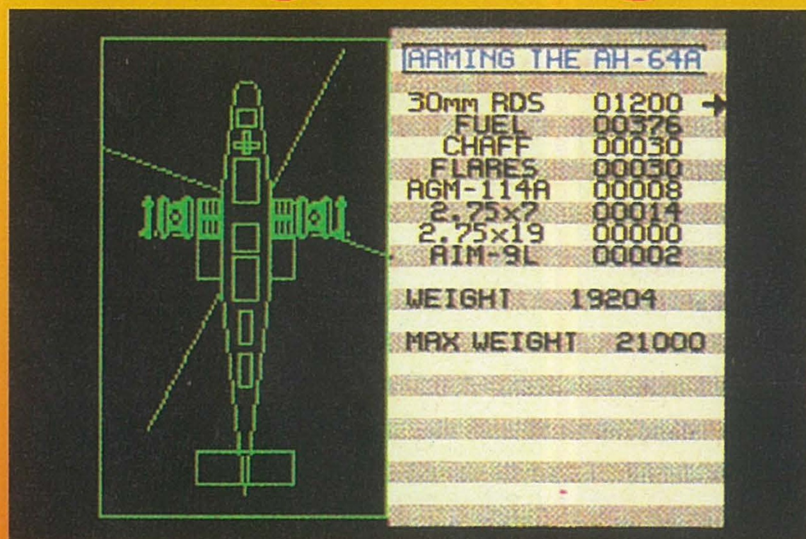


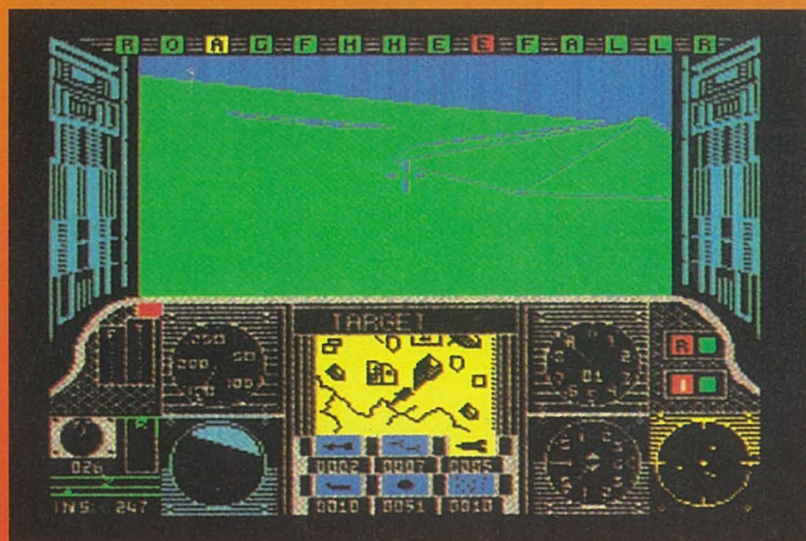
Chi ha ormai raggiunto il livello di saturazione per quanto riguarda i videogiochi spaziali classici, può tentare di cimentarsi in questo "Conquistatore" Esso è infatti un gioco di strategia dove però bisogna affrontare degli strani oggetti venuti da una galassia lontana. A prima vista il gioco si presenta alquanto semplice, ma come al solito, conviene verificare le proprie impressioni provando i vari ivelli di difficoltà. Vediamo ora brevemente come si articola il gioco. Voi siete alla guida di un carro armato dotato di un normale cannone e dovrete dare la caccia ad una serie di droidi alieni che hanno invaso una piattaforma stellare della Federazione. Inoltre per incrementare le vostre capacità offensive dovrete scovare e prelevare degli esplosivi e delle armi laser! Questi sono nascosti in zone ignote della piattaforma e sono anche protetti da robuste pareti. Quindi per poterli prendere dovrete distruggere queste pareti a colpi di cannone evitando ovviamente di essere colpiti dai droidi! Interessante è poi la possibilità nel caso vi trovaste in situazione disperata, di fuggire a bordo di una cellula di sopravvivenza! A questo punto non vi resta che giocare!!!

**JOYSTICK IN PORTA 2 OPZIONALE**

| | |
|---|---|
| S | su |
| X | giú |
| > | destra |
| < | sinistra |
| F1 | fuga |
| F5 | bombe |
| SPAZIO | fuoco |

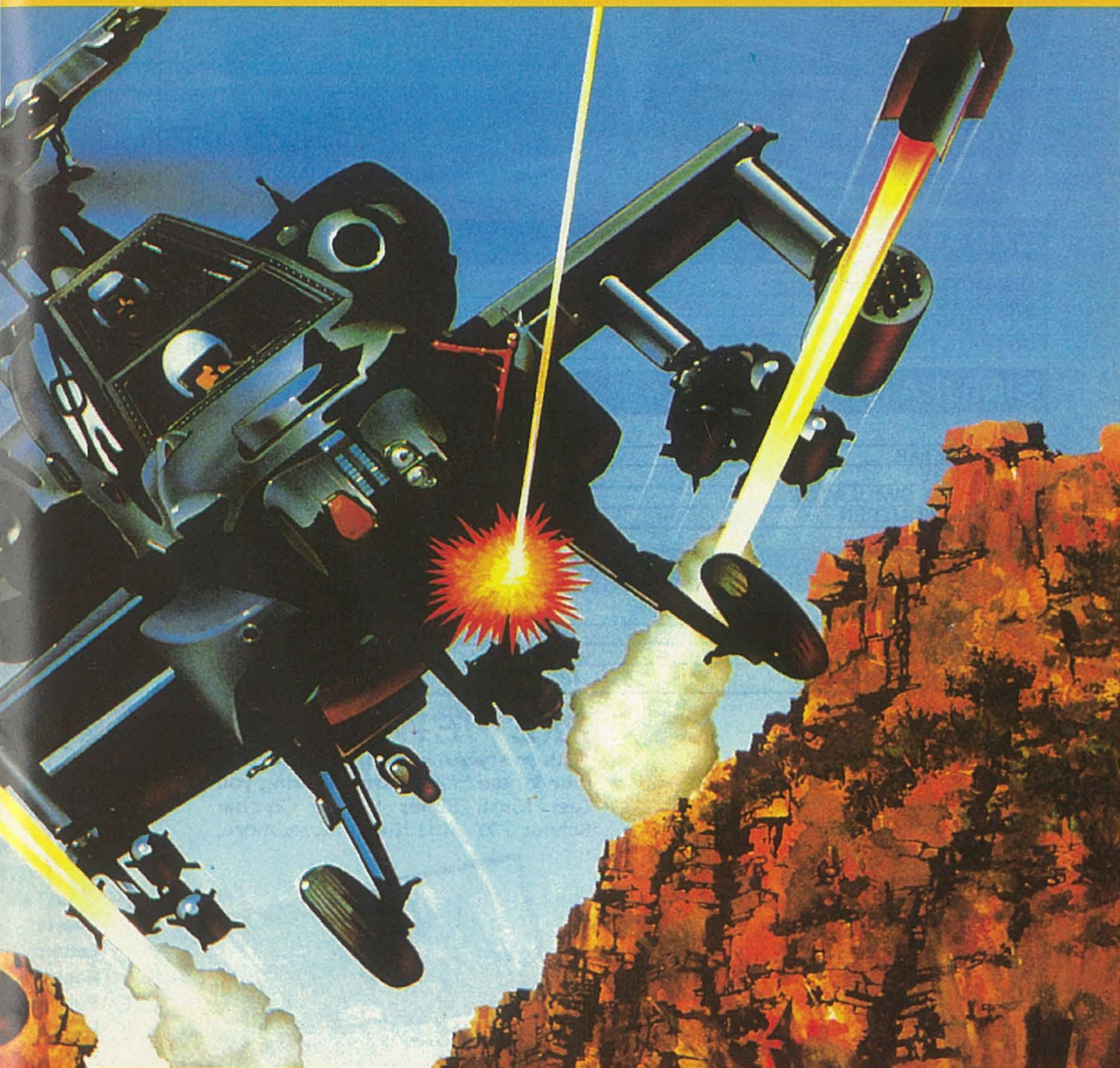
# GUNSHIP


ARMING THE AH-64A
30mm RDS 01200
FUEL 00376
CHAFF 00030
FLARES 00030
AGM-114A 00008
2.75x7 00014
2.75x19 00000
AIM-9L 00002
WEIGHT 19204
MAX WEIGHT 21000


TARGET



Iniziate abituandovi alla vostra navicella: abituatevi sempre ai voli realistici, ciò si rivelerà di grande aiuto in seguito. Anche mentre fate pratica, esercitatevi con i motori. Quando vi siete alzati di 200 piedi e avete un volo di transizione, tentate di spegnere un motore: risparmierete in tal modo del carburante.
Ed ora veniamo alla missione vera e propria, questo è importante se avete ottenuto alcuni punti. Continuate ad aggiornare il vostro stato di salute. Se voi agite con coraggio e distruggete uno degli obiettivi, non abbandonate il gioco proprio ora. Quando vi è data la possibilità di rientrare, battete NO se la vostra condizione di missione vi informa che siete feriti seriamente oltre le linee nemiche e perciò è probabile che siate dati per dispersi, l'unica cosa che ora vi rimane da fare è spegnere e iniziare da capo.
Ma se vi informa che siete morti, non spegnete, aspettate e riesaminate il vostro record: potreste ottenere una medaglia di consolazione e almeno qualche punto da aggiungere al vostro record. Così è meglio morire che essere dati per dispersi. Qualche consiglio, ovvio, ma utile: copiate gli indizi che vi provengono dal vostro avversario metteteli in mostra, copiate i vostri obiettivi e la loro posizione su una di quelle lavagnette di plastica: risparmierete tempo.



# DIE

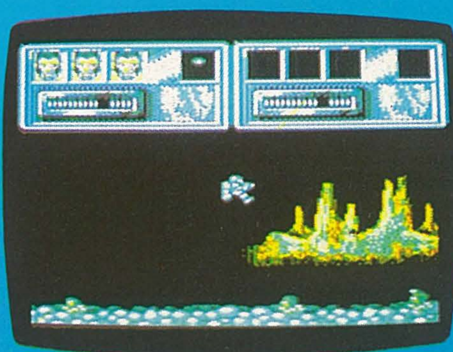



Il capitano Hasting, dopo che alcuni piani segreti da lui custoditi sono diventati di dominio pubblco, è stato accusato di alto tradimento e scacciato dalle forze aeree stellari. Ma in alcuni alti ufficiali è alto il sospetto che il povero capitano sia solo stato vittima di un malvagio piano per eliminarlo messo in atto da altri piloti invidiosi della sua bravura. Gli viene allora affidata la difficile missione di recarsi a bordo di un super caccia, sulla base di Lazer III e distruggere gli alieni che tormentano la colonia. L'unico modo di ripristinare il suo onore, sarà per Hasting il combattere strenuamente per la sua nazione dimostrando così la sua estraneità al fatto di cui lo hanno accusato.

**JOYSTICK PORTA 2**

| | |
|---|---|
| **F1** | 1 giocatore |
| **F3** | 2 giocatori |
| **F5** | effetti sonori si/no |
| **F7** | musica si/no |

# SPACE JET

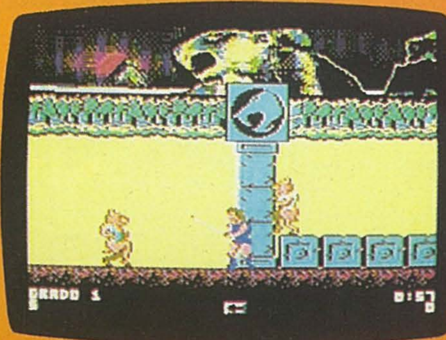


Ancora una volta la vastità delle galassie fa da schermo allo strenuo combattere tra un eroe e gli alieni. In questa delicatissima missione rappresenti un omino molto coraggioso, armato di una pistola a laser e di uno zainetto antigravitazionale. Vaghi nello spazio attorno al pianeta Osiride e devi contemporaneamente annientare ogni forma di vita. Hai tre vite a disposizione e puoi giocare da solo o con un amico.

**JOYSTICK PORTA 2**

| | |
|---|---|
| **F1/F3** | inizio gioco |

# ANCIENT




Poiché era figlio di un dio e di una mortale, Ercole, il semidio, non avrebbe mai potuto recarsi sull'Olimpo, tuttavia, viste le sue buone qualità, gli fu comunicato che l'accesso alla Sommità gli sarebbe stato concesso solo al prezzo del superamento delle prove delle mille difficoltà. E così nella lunga scalata verso la vetta dei Supremi il nostro eroe dovrà superare, anche se a prezzo di grandi fatiche, i numerosi stadi dell'accrescimento conquistando, ad uno ad uno, gli amuleti della forza spirituale, capaci di conferirgli il titolo di dio dell'Olimpo. Nel suo cammino però verrà ostacolato da alcuni demoni guardiani, che sono stati incaricati proprio di misurare le sue capacità, contro i quali dovrà combattere a colpi di spada. I suoi avversari saranno via via più agguerriti, ma all'aumentare del potere di Ercole potranno essere combattuti con maggior energia.

**JOYSTICK PORTA 2**

| | |
|---|---|
| F1 | fine gioco |
| F3 | pausa si/no |

# SUBBY

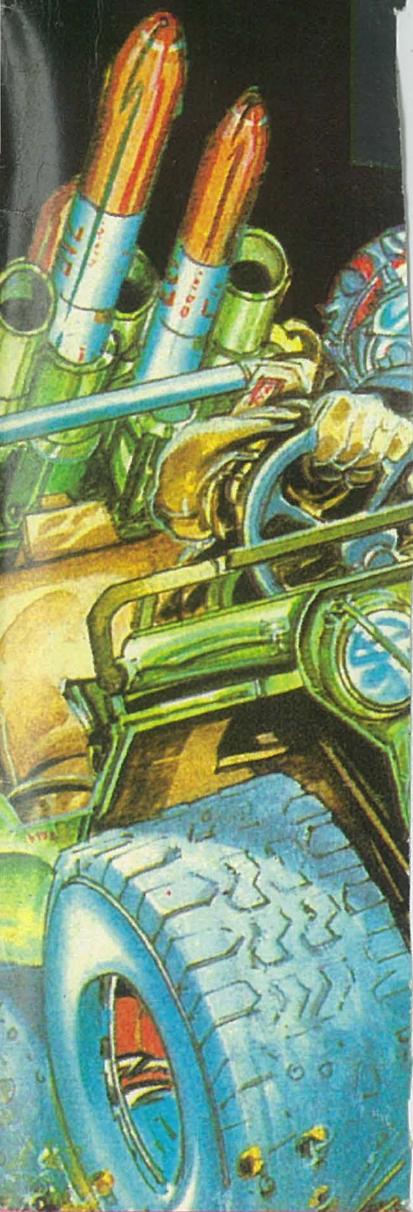



Il nostro Subby è ormai giunto all'età dell'adolescenza e, come di consueto, sul suo pianeta "Athena" deve superare le difficili prove che gli aggiudicheranno il diritto di essere finalmente diventato adulto. Viene scaricato da una navetta subspaziale alla base della prima torre, quella detta "del luogo vedente" e superando trabocchetti, sfere rotolanti ed occhi immaginari dovrà mettercela tutta per arrivare alla cima facendo attenzione a non cadere perché dovrà ricominciare tutto daccapo. Una volta conquistata la prima dovrà affrontarne altre sette, sempre più difficili e mostruose per giungere infine all'ultima, dove dovrà mettere a frutto la sua esperienza per raggiungere l'apice del tempio. Se riuscirà a superare tutte le prove entrerà finalmente nel mondo dei grandi.

**JOYSTICK PORTA 1**

| | |
|---|---|
| F1 | 1 gioc |
| F3 | 2 gioc. |
| F5 | sì suono |
| F7 | no suono |





RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME